MAXI jogos 1

Os GRANDES ÊXITOS para o seu PC

Altaya

COLECÇÃO
MAXI JOGOS ERBE

EDITORA:
Ediciones Altaya, S.A.

Realização Editorial:
Beta - Projectos Editoriais, Lda.
Rua Rodrigo da Fonseca, 204, 1.° Dt.°, 1000
Lisboa

Redacção:
Florbela Fernandes

Fotocomposição:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Pré-impressão digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.° A
28020 Madrid

Impressão e encardenação:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impresso em Espanha - Printed in Spain

©1994 para esta edição: Ediciones Altaya, S.A.
Depósito legal: B. 31.365/1994.

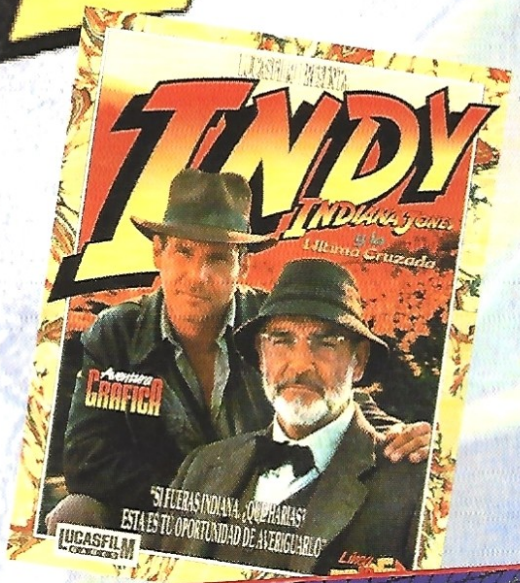
As Ediciones Altaya garantem a publicação de todos os fascículos que compõem esta obra.

Distribuição:
MIDESA Marco - Ibérica,
Distribuição de Edições, S.A.
Rua Dr. José Espírito Santo, Lote 1-A
1900 Lisboa
Telefones: 837 17 39/837 21 49

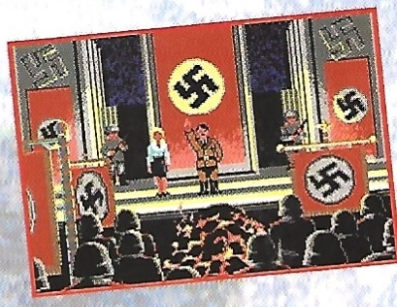
CERTIFICADO DE GARANTIA
Garantimos que o conteúdo destas disquetes é correcto para a sua perfeita utilização. No entanto, se existir qualquer deficiência relacionada com a mesma dirija-se a:
MIDESA - Marco Ibérica,
Distribuição de Edições, S.A.
Telefones: 837 17 39/837 21 49

MAXI JOGOS é composto por 31 jogos para PC e 31 fascículos de publicação quizenal. Os fascículos podem ser guardados nos arquivadores que serão postos a venda: um com os primeiros números da colecção e o outre aproximadamente a meio.

Indiana Jones e a Última Cruzada



Tem nas suas mãos "Indiana Jones e a Última Cruzada", um jogo que reproduz de forma fiel o argumento do filme homónimo: a busca do Santo Graal, o salvamento do pai de Indiana, a luta com os nazis... Se quiser ser um herói, instale o jogo no seu PC, certifique-se de que o seu equipamento é adequado e prepare-se para passar momentos inesquecíveis.



Requisitos mínimos:

- PC-AT 286 a 8 MHz.
- 384 KB de RAM livres.
- MS-DOS versão 3.30.
- placa gráfica VGA, EGA, CGA ou MCGA.
- rato e *joystick*.
- placa de som AdLib (ou compatível) ou altifalante interno do PC.
- unidade de disquetes de 3,5 polegadas.
- para uma instalação no disco duro serão requeridos pelo menos 2 MB livres (um pouco mais se desejar gravar as suas partidas no jogo).

Requisitos recomendados:

- PC-AT 386 ou superior (as transições entre as fases do jogo tornam-se mais rápidas e tanto os movimentos das personagens como o *scroll* do écran são mais suaves).
- 1 MB de RAM.
- 3 MB no disco duro.
- placa gráfica VGA com pelo menos 256 KB.
- rato, sem dúvida, o melhor método para controlar Indy.
- Placa de som, para ouvir perfeitamente a banda sonora.

INDIANA JONES

A HISTÓRIA...

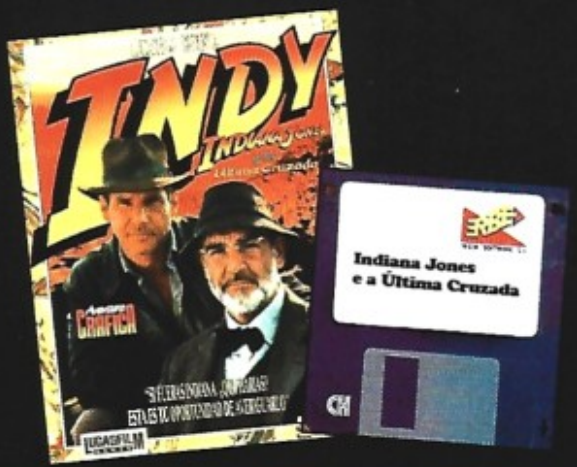
No ano de 1938, Walter Donovan, um rico industrial muito conhecido no mundo da arte, encarrega Indiana Jones de encontrar o Santo Graal, o objecto espiritual mais procurado pelo Homem desde os tempos do rei Artur. A lenda afirma que quem beber do Santo Graal terá a vida eterna.

Indiana nunca acreditou nessas lendas mas não tem outra solução senão aceitar a tarefa ao saber que Henry, o seu pai, desapareceu enquanto procurava o Graal para Donavan.

Contudo, há um pequeno pormenor que Donovan oculta a Indiana: na realidade, trabalha para Hitler que está muito interessado em obter a imortalidade através do Graal.

Neste jogo, irá desempenhar o papel de Indiana Jones. O objectivo final consiste em encontrar o Santo Graal e assim impedir que caia nas mãos dos nazis.

NTES DE JOGAR... ANTES DE JOG



Indiana Jones e a Última Cruzada apresenta-se numa disquete de 3,5 polegadas e de alta densidade que contém todos os ficheiros necessários para o jogo, grande parte deles comprimidos num único ficheiro, dessa forma não é possível executar o jogo a partir da disquete. Por conseguinte, é imprescindível realizar o processo de instalação. A seguir, explicamos como se realiza esse processo.

A AVENTURA...

Tudo começa em Nova Iorque, na faculdade Barnett no ano de 1938 -onde Indiana leciona aulas de História e de Arqueologia- quando Indy recebe pelo correio o diário do seu pai. Esse pequeno manuscrito contém na realidade todas as pistas que o seu pai conseguiu reunir durante muitos anos sobre o Graal.

A partir de Barnett, Indy irá viajar até à cidade perdida onde agora repousa o Graal. Mas longe de fazer turismo, terá de entrar numas catacumbas cristãs, pendurar-se na fachada de um castelo nazi, lutar ao murro com guardas, roubar um avião, perder-se no interior de um dirigível com guardas alemães nos seus calcanhares e até mesmo deixar que o próprio Hitler lhe assine um autógrafo.

E a única forma de ter êxito é seguir pistas, apanhar objectos, falar com diversas personagens e viajar... situações que Indy resolve bem.

Como era de esperar, a terceira aventura cinematográfica de Indiana teve um grande êxito na sua versão para jogo.

O JOGO E O CINEMA

Indiana Jones é sem dúvida o aventureiro mais conhecido do mundo inteiro, quase tanto como o seu chapéu e o seu chicote. Nascido da colaboração de George Lucas com o realizador de cinema Steven Spielberg, Indy é um arqueólogo que sabe usar a cabeça para além dos punhos. Assim o demonstrou nos três filmes que o tornaram famoso: "Os Salteadores da Arca Perdida", onde estava encarregado de encontrar a Arca da Aliança, "Indiana Jones e o Templo Perdido", onde procurava as pedras sagradas de Xiva e "Indiana Jones e a Última Cruzada", onde tem de encontrar o Santo Graal. O seu êxito foi tal que foram criados jogos para computadores, para consolas, etc.

...AR... ANTES DE JOGAR... ANTES

O primeiro passo consiste em efectuar uma cópia de segurança da disquete (pode utilizar o comando DISKCOPY do MS-DOS). Irá necessitar de uma disquete de 3,5 polegadas e de alta densidade (HD) vazia. Depois de realizar a cópia, guarde o original num lugar seguro e use a cópia.

Agora já pode instalar o jogo. Insira a disquete na unidade de disquetes e escreva A: (ou B:). Escreva INSTALAR seguido da unidade de disco em que quer instalar o jogo (por exemplo INSTALAR C:). Se não especificar o destino, o programa pedir -lho-á.

Verá imediatamente aparecer no écran uma série de mensagens que indicam que os ficheiros estão a ser copiados e descomprimidos para o disco escolhido. Agora basta esperar o fim do processo de instalação.

CUIDADO

ESTE JOGO NECESITA DE 2 MEGAS LIVRES

!!!Verifique se tem espaço suficiente no seu disco duro antes de instalar o jogo!!!

INSTRUÇÕES

Não esqueça que esta é uma aventura com diálogos, e que o desenvolvimento do jogo requer que seja o jogador a dar as ordens, a falar, a perguntar... Desta forma, falar é quase a única forma de participar no jogo. Terá de decidir em cada momento o que deve fazer, o que deve procurar, com quem tem de falar e o que lhe pode dizer. De cada uma das escolhas irá depender o rumo da aventura, sendo possível realizar as tarefas ou obter os mesmos resultados de várias formas.

O écran está dividido em duas zonas: **a principal**, onde se desenvolve a acção e a parte inferior, dividida por sua vez em 3 zonas. Na **linha de mensagens** irão aparecer os diálogos das personagens assim como mensagens relacionadas com o jogo. A **zona de verbos** disponíveis é uma lista de todas as acções possíveis que Indy pode realizar. Alguns verbos apenas estão activados quando podem ser realizados. O **inventário de objectos** é uma lista de todos os objectos possuídos.

No écran principal, que costuma ser denominado área de acção, também irão aparecer cenas animadas, nestes casos não terá qualquer controlo sobre a personagem. As ordens dadas a Indy devem ser em primeiro lugar construídas na linha de mensagens, usando os verbos disponíveis nesse preciso momento, sendo depois as acções correspondentes processadas e executadas.

Na zona do inventário podem aparecer duas setas, uma para cima e outra para baixo, indicando que existem mais coisas e que a lista pode ser desdobrada para ver o resto dos objectos. À medida que avançar no jogo a quantidade de objectos aumentará.

NTES DE JOGAR... ANTES DE JO

O programa de instalação encarrega-se de criar uma directoria denominada Indy3 para onde "despeja" toda a informação. Quando o processo de instalação terminar, irão aparecer novas mensagens, desta vez mostrando as opções de activação do jogo.

As opções disponíveis são:
ADLIB Placa AdLib
CGA Modo CGA
MCGA Modo MCGA
EGA Modo EGA
TANDY Modo Tandy
INTERNAL Alti falante interno
2DISKS Duas disquetes

Por exemplo:
INDY3 ADLIB MCGA
(activa AdLib e MCGA)

As opções determinam o tipo de gráficos a usar, a placa de som, etc. Para as activar basta escrevê-las à frente do nome do programa. Antes terá de escrever CD C:\INDY3 para entrar na directoria do jogo.

NÃO SE ESQUEÇA DAS PALAVRAS-CHAVE

!!! Terá de consultar a tabela de palavras-chave fornecida para entrar no jogo.!!!

Manipular Indiana

Controlar Indy é muito simples. Basta indicar a acção desejada, ou seja, o verbo que se quer usar e combiná-lo com o objecto ou a personagem desejada para criar ordens precisas. O programa encarrega-se de construir frases com sentido a partir desses dados mínimos e assim Indy pode avançar, falar e usar coisas facilmente. O mesmo método é usado para deslocar Indy. Escolhe-se simplesmente o verbo "Go to" (Ir até) e assinala-se com o cursor o local desejado.

VERBOS

Pode escolher entre vários verbos, embora nem todos possam ser usados com todos os objectos ou estejam disponíveis em todas as situações. O programa encarregar-se-á de indicar que verbo pode ser usado com cada objecto, iluminando um ou outro dependendo do local por onde passa o cursor no écran de acção e de qual for a situação.

Os verbos que pode usar são: **"empujar" (empurrar), "abrir" (abrir), "andar hacia" (ir até), "usar" (usar), "tirar" (puxar), "cerrar" (fechar), "coger" (apanhar), "encender" (acender), "mirar" (ver), "qué es" (examinar), "dar" (dar), "apagar" (apagar), "hablar" (falar) e "viajar" (viajar).**

Neste jogo tem a possibilidade de controlar Indy ou Henry, o seu pai.

OBJECTOS

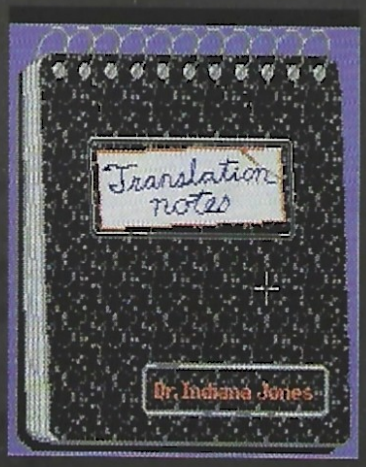
O jogo está repleto deles. Alguns pertencem ao cenário e consequentemente não podem ser usados. Também há pessoas com quem pode falar e mesmo lutar.

Também há coisas que pode ver, apanhar, empurrar, apagar, acender, etc. Ao passar o cursor por cima de um desses objectos, o seu nome aparecerá na linha de mensagens e os verbos disponíveis iluminar-se-ão para permitir a manipulação desse objecto em particular. Assim poderá activá-los de forma muito rápida e exacta.

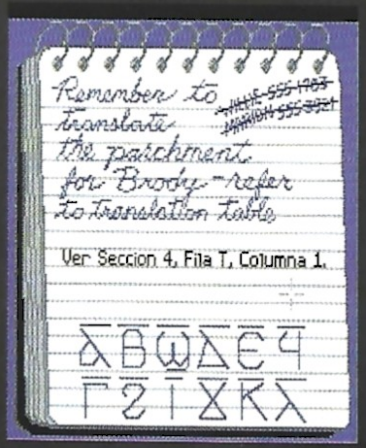
Também existe outro tipo de objectos (motos, aviões, máquinas) que deverão ser usadas, reparadas, etc. Mas isso já é outra questão, terá de aprender a usá-los e a consertá-los, auxiliando-se daquilo que o jogo chama "manuais de voo"... Não se despiste, em qualquer momento poderá encontrar um livro essencial, sobretudo, para pilotos inexperientes.

...AR... ANTES DE JOGAR... ANTES

Sempre que activar o jogo, Marcus pedirá para traduzir uma palavra. O programa irá apresentar o bloco-notas de traduções de Indiana, referindo a secção, a fila e o número da palavra a indicar. Use a tabela de palavras-chave para decifrá-la.



Depois de ter passado pelo écran das palavras-chave, o programa irá verificar o hardware do computador e activar as opções indicadas no início. Lembre-se de que os drivers do rato, da placa de som, etc., devem estar carregados.



Os bons modos

Evidentemente, num jogo com diálogos como este, conversar será a acção mais frequente, podendo assim exercer os seus dotes diplomáticos. O jogo apresenta sempre um número de opções possíveis para iniciar ou continuar um diálogo, pelo que não será preciso esforçar-se muito para procurar frases elaboradas.

Quase todas as personagens que deambulam pelo jogo podem falar consigo. Se proceder correctamente dar-lhe-ão informações que depois serão úteis. Por vezes essa informação não serve para nada... e por vezes a conversa degenera numa intensa luta. Procure insistir nas suas conversas. Por vezes é necessário esperar que a personagem conte a sua vida toda antes de poder aproveitar a situação.

Para falar com as personagens deverá usar o verbo "Speak". Este estará iluminado se for possível estabelecer um diálogo com essa personagem. Irão aparecer várias frases entre as quais terá de escolher uma, consoante o efeito que quiser obter.

Lembre-se, numa aventura gráfica há muitas formas de conseguir o mesmo resultado, pode usar as boas ou as más. Por vezes, se desejar apenas informações, terá de recorrer à diplomacia, mas se tiver pressa... não ande com rodeios.

ACÇÕES E

Carregar ou gravar o jogo

Para aceder ao menu de carregamento ou de gravação de um nível do jogo, utilize a tecla F5. Esta opção apenas está disponível quando os verbos de acção estão activos.

Se quiser carregar um jogo anterior (por exemplo: se morreu), carregue em F5 em qualquer momento, seleccione LOAD, na lista de jogos gravados escolha o que quiser com o cursor, seleccionando-o e carregando em OK. Irá aparecer na situação em que estava anteriormente.

Se desejar gravar um jogo (faça-o frequentemente e sobretudo quando se meter em confusões) carregue em F5, seleccione SAVE e escolha um espaço livre na lista. Escreva uma descrição e carregue em OK. Se gravar o jogo com um dos nomes já existente na lista, este jogo irá substituir o que estava antes nesse lugar. Para continuar a jogar carregue em PLAY.

Teclas de função

ESC (ou botão direito do rato). Saltar um cenário
F8. Repetir uma partida
Barra de Espaços. Fazer uma pausa no jogo
> (rápido) e < (lento). Velocidade do texto
ALT + S. Desligar/ligar o som
ALT + I. Acelerar o scroll do écran
ALT + M. Activar o rato
ALT + J. Ajusta e depois activa o joystick
ALT + X. Sair do jogo
F5. Carregar/gravar uma partida

Usar o rato

É possivelmente o melhor método para controlar o jogo. Depois de activar o jogo, para seleccionar o rato bastará carregar simultaneamente nas teclas "ALT" e "M". Se o *driver* do rato tiver sido carregado antes de começar o jogo, este irá aparecer imediatamente nesse modo. O cursor move-se ao deslocar o rato em qualquer direcção. O botão esquerdo serve para seleccionar os objectos e os verbos no écran principal, assim como para seleccionar linhas de diálogo. O botão direito serve para usar o verbo iluminado enquanto "aponta" para um objecto com o cursor. Também serve para saltar cenas completas (apresentação, cenas animadas, etc.). Durante as lutas coloque o cursor onde qui-

ONTROLOS

ser bater (em cima, no centro ou em baixo) e carregue num botão para espancar. Para evitar os golpes, proceda da mesma forma mas colocando o cursor por cima do corpo de Indy.

Usar o teclado

O cursor move-se com as setas de direcção. A tecla ENTER realiza as mesmas funções que o botão esquerdo do rato. A tecla ESC serve para saltar algumas cenas.

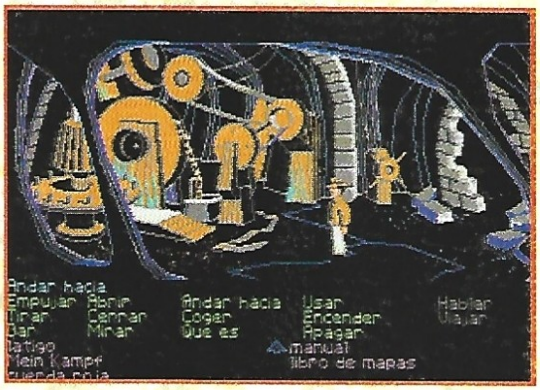
Cada verbo corresponde a uma tecla. Desta forma, carregar numa dessas teclas equivale a pôr o cursor sobre o verbo escolhido e a carregar no botão esquerdo do rato.

Q empurrar	F acender
W abrir	G (viajar)
E ir até	Z dar
R usar	X ver
T (falar)	C examinar
A puxar	V apagar
S fechar	B (Henry/Indy)
D apanhar	

Quando, durante uma luta, Indy estiver posicionado à esquerda as teclas terão as funções seguintes:

7 recuar	4 recuar	1 recuar
8 defesa alta	5 defesa média	2 defesa baixa
9 murro alto	6 golpe médio	3 murro baixo

Se Indiana estiver posicionado à direita, as teclas 9, 6 e 3 servirão para recuar e as 7, 4 e 1 para dar murros.



Quando estiver a voar no biplano, as teclas de controlo do cursor do teclado numérico corresponderão à direcção do voo (8 para cima, 9 para cima e para a direita, etc.).

Usar o joystick

Usa-se como o rato. Um dos botões terá as funções do botão esquerdo do rato ou da tecla ENTER e o outro irá funcionar como se fosse a tecla ESC. Para activar o *joystick* terá de carregar simultaneamente nas teclas "ALT" e "J" (lembre-se de que deverá ter tudo preparado antes). A seguir ser-lhe-á pedido para ajustar o *joystick*. De qualquer forma, tenha em conta que muitas vezes é mais rápido usar o teclado do que o próprio *joystick*.

Os maus modos

Este jogo vai dar-lhe a oportunidade de ver o lado "selvagem" de Indiana Jones. Se não tiver muito jeito para a diplomacia e não for uma pessoa paciente pode andar de murro" tanto para Indy como para o seu adversário. A cor amarela na barra de saúde indica que o nível baixou de forma perigosa. Só conseguirá recuperar mantendo-se afastado durante algum tempo do inimigo, embora este também recupere a sua

aos murros com todos os que aparecerem.

Tente gravar o jogo antes de começar uma luta, visto que apesar de por vezes este ser o sistema mais rápido para obter certas coisas, o risco de ficar a limpar para sempre os objectos de Hitler, se for vencido, é muito elevado. Durante uma luta irão aparecer duas barras denominadas "de saúde" e "de potência

própria energia.

A potência do seu murro requer tempo para atingir o nível máximo, e quando bater várias vezes de seguida, diminuirá, sendo os golpes menos eficientes.

Lembre-se de que por vezes o facto do inimigo estar um pouco bêbedo pode ajudar...

GUIA DO JOGO

Terá de usar...

Sempre que encontrar um objecto tente apanhá-lo, pode ser muito útil noutra parte do jogo, até mesmo imprescindível. O problema não é apanhar os objectos que aparecem... o problema é pensar bem para usá-los da melhor forma possível.

Observe bem todos os écrans, há sempre algum objecto que lhe pode ser útil. Uma forma de descobrir os objectos disponíveis em cada cenário consiste em seleccionar o verbo "examinar" e percorrer todo o écran assinalando com o cursor aqueles que lhe parecem interessantes. Por vezes terá de ter muita paciência e olhar em todos os lugares possíveis... nunca se sabe.

Papéis e correio: talvez por baixo deles haja alguma coisa interessante...

Arcas e baús: lugares muito indicados para guardar coisas valiosas. Podem estar abertos ou fechados à chave.

Frascos, garrafas, jarras e troféus vários: podem conter líquidos, alguns mais bebíveis do que outros. A vantagem dos líquidos é que molham e contêm álcool que podem servir para soltar a língua a várias pessoas.

Estantes: para além de conterem livros muito bonitos e interessantes, são o lugar favorito de Henry para deixar cópias de chaves.

Chaves: existem de todas as cores e de todas as nacionalidades, e por vezes até abrem coisas...

Quadros: dão muita informação e podem tirá-lo de

apuros. Alguns até escondem caixas-fortes por trás.

Diário do Graal: contém conselhos e indicações importantíssimos. Imprescindível para poder ultrapassar as provas do jogo.

Livro velho: tem um aspecto muito semelhante ao do diário do Graal de Henry. Realmente enganaria qualquer um...

Livros: costumam encontrar-se nas estantes das bibliotecas. Por vezes são úteis, quer concordemos ou não com o seu conteúdo. Na maioria das vezes a sua leitura é importante para poder fazer coisas tal como pilotar um avião, não se perder nas catacumbas, etc.

Postes metálicos: adequados para servirem de aríetes e bater com força em coisas duras. Também servem para segurar cordas.

Ganchos de ferro: eram usados pelos piratas. Estes costumavam perder-se nas catacumbas quando andavam em busca de tesouros inexistentes.

Tocha: teoricamente serve para iluminar o caminho...

Cordas: servem para reparar todo o tipo de maquinaria, especialmente se forem vermelhas.

Uniformes vários: "ali onde fores faz o que vires"... para passar despercebido. O problema é que implica um trabalho extra; enquanto as roupas se vestem, se tiram e se voltam a pôr o tempo voa...

Dinheiro: "o dinheiro é a fonte de todos os males... e o homem precisa de fontes".

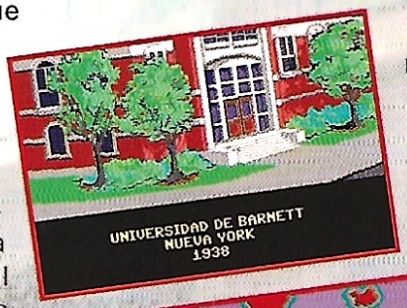
Passaportes, folhas em branco e similares: muito úteis para atravessar fronteiras ou abrir caixas-fortes se por trás tiverem números escritos. Também são de importância vital se conseguir que o mau da história os assine (aquele que tem um bigode e que grita muito).

Carros, motos e aviões: servem para sair à pressa de qualquer local onde certamente não se sente muito bem. Veja a secção "como conseguir com gosto e bons modos".

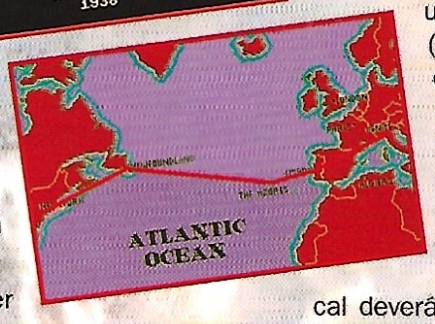
Bilhetes (viagens): se não tiver dinheiro suficiente para os comprar sempre pode:
a - passar sem eles. Esta atitude tão pouco cívica será uma fonte incessante de problemas.
b - pedi-los "emprestados" durante algum tempo a uma pessoa descuidada.

A aventura, passo a passo...

O início do jogo é bem conhecido, pelo que é melhor resumi-lo. O jogador incarna a personagem de Indiana Jones, assim este acaba de regressar à Universidade Barnett da sua última aventura: recuperar a Cruz de Coronado. Fala com Marcus, vai para as aulas, ouve os alunos, entra no seu escritório, encontra o manuscrito do pai que chegou por correio normal e sai pela janela.



Entretanto, chegam uns brigões que o levam para casa do industrial Donavan onde recebe a tarefa de procurar o Santo Graal e, ao mesmo tempo, de encontrar o seu pai, que foi visto pela última vez em Veneza...



Mas antes de se meter em confusões decide verificar se realmente o seu pai desapareceu. Assim, vai visitá-lo e descobre que alguém esteve ali antes de si e que deixou a casa completamente desarrumada, procurando sem dúvida o diário do Graal.

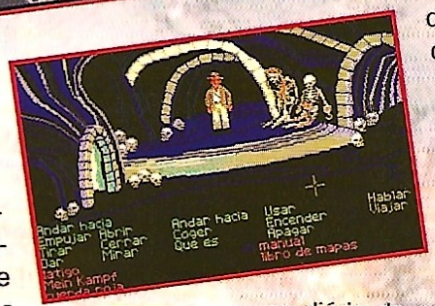
Nesse local apanha um quadro que pintou quando era jovem, puxa uma prateleira e apercebe-se de que por trás está colada uma fita adesiva com um volume.

Volta ao seu laboratório, agarra num frasco e dissolve a fita adesiva. O volume era uma chave. Com ela regressa a casa do seu pai e abre a arca que tem uma jarra de flores e uma toalha por cima. No interior da arca está o seu velho diário, muito semelhante ao diário sobre o Graal que o seu pai estava a escrever.

Até Veneza

Vai para Veneza, onde se reúne com Marcus e com Elsa Schneider, o seu contacto naquela cidade e a última pessoa a estar com o seu pai. Elsa irá conduzi-lo a uma biblioteca (que na época das cruzadas era uma igreja) dado que foi o último local onde Henry foi visto.

Nesse local deverá procurar três livros: uma primeira edição do "Mein Kampf", um manual sobre como voar com um biplano e um mapa das catacumbas cristãs existentes nessa cidade. Enquanto passeia pela biblioteca descobre que entre as estantes encontram-se vitrais que se lembra de ter visto no diário do seu pai. Aos pés de cada vitral estão dispostas pequenas lajes com números romanos pintados (olhe bem para eles).



Seguindo as indicações do diário do Graal, procure o vitral correcto. Junto a ele há duas estátuas com um leão. Nelas podem ver-se inscrições. Siga mais uma vez os conselhos do diário para escolher qual das duas inscrições é a correcta e que número deve escolher, e por fim bata com um poste metálico na laje adequada. Logo depois, um guarda mal-humorado virá direito a si para detê-lo, mas consegue saltar para dentro do buraco.

Encontra-se nas catacumbas. Seguindo o mapa desenhado no livro sobre as catacumbas cristãs, chega a uma sala onde morreu um pirata (com gancho de ferro e tudo) que procurava um tesouro. Na sala seguinte encontra uma tocha que está enterrada em barro solidificado. Não seria mau ter um pouco de luz, eh? Continua a caminhar e encontra uma sala completamente inundada de água. Sai pelo esgoto e localiza dois amantes que estão a beber um vinho muito mau, de forma que consegue convencê-los e leva a garrafa. Encha-a de água na fonte da praça e regresse ao esgoto.

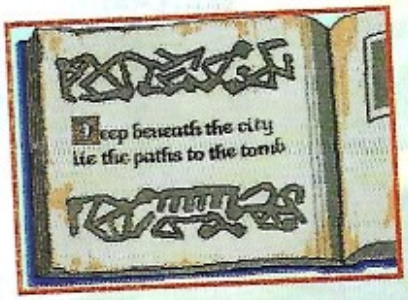
Por baixo do solo

Regresse à sala da tocha e molhe o barro que está colado. No momento em que a vai apanhar, abre-se um alçapão e cai no segundo nível das catacumbas. Irá encontrar-se numa sala com uma ponte de pedra, que tem um tampão no tecto que derrama água (ou qualquer outro líquido). Atravesse a ponte para chegar a uma sala onde umas inscrições lhe revelam que somente dois dos documentos recolhidos pelo seu pai podem

A aventura passo a passo...

conter a chave do aspecto do Graal. Um é a carta que Ali al-Jawf escreveu ao seu pai e o outro é uma carta que Staubig lhe enviou. Na primeira carta, o Santo Graal é descrito como sendo uma taça de estanho, amolgada e pouco profunda, com um desenho gravado representando uvas e que parece brilhar com luz própria.

Usando o gancho de ferro do pirata e o seu chicote retire o



tampão da sala da ponte de pedra. Suba até ao nível anterior por uma sala que tem escadas. Dirija-se à sala da máquina e repare-a com uma corda vermelha que estava atada ao poste metálico.

Ponha em movimento a máquina accionando o volante uma única vez. Dessa forma baixou a ponte levadiça de uma outra sala.

Chega à sala das três esculturas passando pela sala da ponte levadiça. Leia o diário procurando ajuda e descubra a combinação correcta das três esculturas. É mais fácil se primeiro colocar (empurrando-a) a da direita, depois a da esquerda e finalmente a do centro. Ao colocar correctamente as três esculturas abre-se uma porta. Esta dá acesso a um terceiro nível de catacumbas. Chega a uma sala com seis crânios dispostos em fila. No diário do seu pai há uma partitura com cinco notas.

Observe a sua ordem, se houver uma nota na primeira linha do pentagrama, isso significa que tem de "empurrar" a primeira caveira começando pela esquerda, se a nota estiver na segunda linha é a segunda caveira, etc. Se tudo correr bem, a porta abrir-se-á e poderá continuar, se falhar volte a tentar novamente.

No fim dos corredores irá encontrar a sala do sarcófago com os restos do terceiro irmão que guardou o Graal. O seu escudo fala de Alexandreta, actualmente Iskenderún.

Saia das catacumbas, fale com Marcus e Elsa que sabem onde está o seu pai. Marcus parte para

Iskenderún e Indiana e Elsa vão até ao castelo para salvar o seu pai.

O castelo de Brunwald

Após ter entrado no castelo finja interessar-se por tapetes antigos. Mas o mordomo descobre o seu estratagema e não tem outra solução a não ser dar-lhe com um pau. Entre pelo corredor da esquerda no primeiro andar do castelo. Irá chegar a uma sala guardada por um soldado bêbedo, que lhe proporcionará muitas informações úteis. Além disso dar-lhe-á uma caneca de cerveja.

O Salvamento

Siga estas indicações para salvar o seu pai. Volte a sair e use o chicote para saltar até à abertura com a planta trepadeira. Suba por ela até ao parapeito do terceiro andar. Entre na janela da direita e no armário irá encontrar algo mais do que dinheiro. Saia e dirija-se para a janela mais à esquerda, onde o seu pai o espera. Quando está prestes a fugir, correndo com o seu pai, este tem um súbito ataque de vertigem e recusa sair pela janela. Encha-se de paciência e de coragem e diga-lhe "Voltarei!". Saia outra vez pela janela e desça até ao segundo andar, entre pela janela e saia dessa sala pelo corredor (troca prévia de roupa).

Dirija-se para o terceiro piso. Diga ao soldado que está de guarda que o seu uniforme está um pouco amarrotado e este deixa-lo-á passar. Entre no escritório de Vogel e depois de dar o assado de javali ao cão para este se acalmar, examine o ficheiro. Numa caixa irá descobrir um passaporte em branco que tem alguns números escritos na parte posterior. A combinação da caixa-forte! Leve o troféu que está por cima do ficheiro e desça até ao segundo andar, directamente para a sala da caixa-forte, que abre sem grandes esforços. No seu interior vê que há um valioso quadro que representa o Graal. O Graal brilha! Agora já conhece o seu aspecto.

Desça até ao segundo andar (volte a trocar de roupa) e dirija-se para a dispensa, onde deve encher o troféu de cerveja para o dar a Biff. Procure-o e dê-lhe o troféu, ele irá beber o conteúdo com um único gole, para depois esmagá-lo contra a cabeça dele (ainda bem que não o esmaga contra a sua!). Depois decide andar aos murros consigo, mas felizmente o pobre homem não está em muito boas condições depois da cerveja. Uma bofetada forte, e cai. Irá encontrar agora um guarda que é o tal Sigfried, aquele que tem autorização para ver documentos secretos, e convença-o de que possui uma autorização para andar por ali.

Na sala do fundo do corredor encontrará uma chave de prata pendurada num candelabro. Leve-a e use-a para abrir a porta da direita daquelas que estão fechadas. Depois do afectuoso encontro familiar dirija-se para as escadas mais próximas.

A aventura passo a passo...

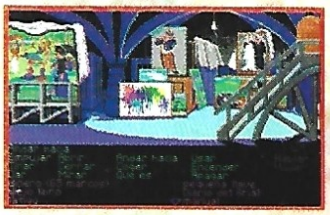
Na outra sala, localize a dispensa, com um suculento assado de javali no lume e um grande barril de cerveja. Encha a caneca com cerveja e derrame-a sobre o lume para o apagar. Agarre no assado, para o caso de ter fome. Volte a encher a caneca.

Dirija-se para a primeira sala do castelo. Entre agora pelo corredor da direita; irá deparar com um soldado que está de guarda, tente convencê-lo de que é um investigador da Gestapo. Examine o guarda-roupa e agarre numa farda de criado que ali está.

Também há um uniforme de oficial nazi guardado por um cadeado. Ao sair, conte a outro guarda que vende blusões e venda-lhe o seu, ou então inicie uma luta, o resultado é o mesmo.

Suba ao segundo andar e vista o uniforme de criado na primeira sala que encontrar. Há uma divisão com uma arca onde encontrará um pouco de dinheiro sem dono. Cuidado com o soldado da sala à qual se acede por uns degraus... tem mau carácter e é bastante forte. Evite essa sala por agora.

Numa sala do fundo irá encontrar muitas obras de arte, entre elas a Gioconda. Empurrando-a irá descobrir que por trás se encontra uma caixa-forte fechada. Noutra sala descobre um armário de farmácia. Se encontrar um soldado, dê-lhe o quadro que tirou da casa do seu pai. Há uma sala com outra arca onde encontrará um uniforme de soldado demasiado pequeno para si e não poderá levá-lo, mas tem uma chave no bolso. Regresse à sala vazia que está ao lado das escadas e volte a trocar de roupa para não levantar suspeitas no andar inferior. Desça e vá directamente para o guarda-roupa. Abra com a chave o cadeado que protege o uniforme nazi de oficial. Leve-o consigo.

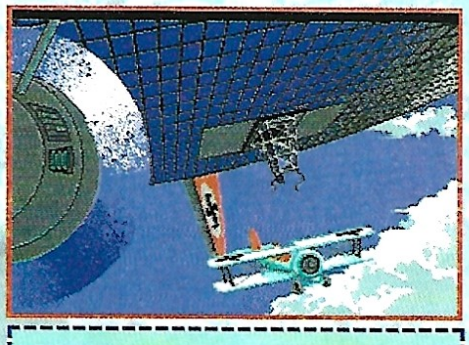


Suba ao segundo andar de novo e vista esse uniforme na sala vazia. Vá até à sala da pequena central de alarmes onde irá encontrar o intelectual referido pelo bêbedo. Dê-lhe o Mein Kampf e ele vai-se embora satisfeito. Aproveite a ocasião para deitar a cerveja da caneca sobre a rede da central de forma a avariá-la. A seguir deverá chegar a uma divisão fechada com chave. Dirija-se à sala situada à direita dessa. Depois de entrar, diga ao soldado que tem a autorização adequada e que lha mostraria se ele tivesse autorização, por sua vez, para ver documentos secretos.Entre na sala e mude de roupa. Saia pela janela e dirija-se, seguindo o parapeito, até à janela que está situada mais à direita. Entre por ela. O quarto está vazio, mas repare que na parede da janela há um ladrilho solto que, ao ser empurrado, sobressai na parte exterior da casa. Está prestes a conseguir salvar finalmente o seu pai, mas isto é explicado no quadro da página anterior.

A fuga frustrada

Apesar de ser muito discreto, com as suas idas e vindas alertou os outros guardas, porque no momento em que mostra o nariz é detido e o coronel Vogel exige o diário do Santo Graal. Aqui pode optar por uma destas duas possibilidades.

A primeira consiste em entregar-lhe o diário verdadeiro. Se escolher esta



Aventuras nas alturas

Quando no aeroporto verificar que não pode comprar bilhetes para viajar, pode optar por:

a - roubar o biplano na pista de descolagem. Lembre-se de ler o "Manual de voo em biplano".

b - roubar os bilhetes ao senhor que está no aeroporto a ler um jornal, para esse efeito terá de distrai-lo na personagem de Henry e apanhar os bilhetes do bolso com Indy.

Se subir para o dirigível, deixe Henry no salão, onde um pianista tocará algo em troca de algumas moedas.

Ao ouvir a música, o radiotelegrafista irá para o salão. Na personagem de Indiana, entre na sala do rádio e encontrará uma chave-inglesa dentro de um armário. Se o radiotelegrafista regressar demasiado cedo e perguntar onde está a chave-inglesa, diga-lhe que o revisor a tem. Ao lado da porta da casa do rádio há um orifício. Introduza nele a chave-inglesa e empurre. Umas escadas irão aparecer para subir para o dirigível.

Existem três andares com corredores, escadas e guardas, mas tem de alcançar umas escadas que desçam antes do dirigível regressar a Berlim. Encontre o avião de socorro do dirigível, onde o seu pai estará à espera (não pergunte como chegou ali antes de si).

Uma vez no ar, tanto se estiver no biplano como se roubou o avião de socorro do dirigível, caças inimigos começam a persegui-los e estes, mais tarde ou mais cedo, atinjem o seu avião. Irá cair num celeiro onde se encontram dois carros. Escolha o mais discreto e continue a sua viagem. Terá de parar algumas vezes nos diversos controlos e fronteiras que aparecerem.

Mostre-lhes o passaporte assinado por Hitler e não terá qualquer problema.

A aventura passo a passo...

opção, quando conseguir libertar-se (posteriormente explicaremos como) terá de viajar até à Alemanha para recuperá-lo. Terá de inventar uma história sobre uma missão oficial secreta para passar a fronteira. Em Berlim, Hitler está muito ocupado a assistir ao lado de Elsa a uma queima pública de livros. Encontrará Elsa depois e poderá assim recuperar o seu diário. Hitler avança na sua direcção e Indy, sem saber o que fazer, dá-lhe o passaporte em branco, Hitler assina-o pensando que está a pedir um autógrafo... bem, já tem passaporte gratuito para viajar pela Alemanha! Dirija-se ao aeroporto.

A segunda possibilidade consiste em enganar Vogel e dar-lhe o livro velho que é muito semelhante ao verdadeiro diário sobre o Graal. Quando finalmente se libertar poderá dirigir-se directamente para o aeroporto.

Em qualquer um dos casos, depois de Vogel o ter detido, será atado a um par de cadeiras juntamente com o seu pai.

Trocando de personagem -alternando entre Indy e Henry- e empurrando as cadeiras poderá deslocar-se até chegar à altura da armadura que se situa do lado direito. Agora mude para a personagem de Indiana e dê um pontapé na armadura, que deixará cair o machado. Se calcular bem, as cordas serão imediatamente cortadas; caso contrário, terá um bom "picado de doctores Jones".

Repare que a lareira é demasiado grande para ter a única função de acender o lume.

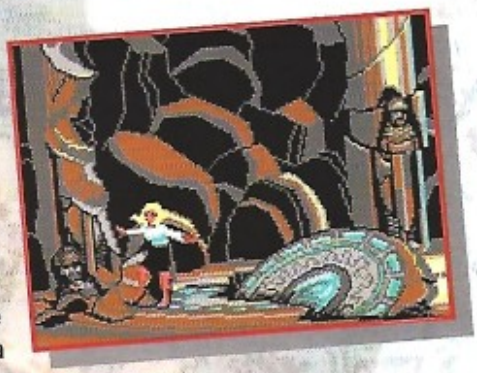
Empurre a estátua da esquerda para abrir uma passagem estreita que irá conduzi-lo ao exterior do castelo. Uma vez aí, vá para a direita, onde uma alma caridosa deixou uma mota com *sidecar*. Aqui terá de escolher entre ir para Berlim para recuperar o diário original, ou ir para o aeroporto, consoante o livro que tenha dado a Vogel.

De qualquer forma, terá de ir até à estação e andar um pouco pelas alturas, dado que o voo o levará até à fronteira para poder depois chegar a Alexandreta.

O templo de Alexandreta

Finalmente chegará ao templo, onde se encontram Marcus, Donavan e Elsa. Os vilões ferem o seu pai, obrigando-o assim a colaborar... se conseguir superar as provas. O diário do seu pai fornece a chave: na primeira prova, deve baixar-se e saltar para evitar as facas. A segunda requer pisar as lajes que tenham as letras da palavra JEHOVA e na terceira terá de atravessar um precipício (as aparências enganam).

Depois de estar na cripta encontra o cavaleiro que guarda o Santo Graal. Este pensa que foi rendê-lo, mas a verdade é que o seu pai agoniza no exterior do templo e que necessita do Graal. O cavaleiro diz que deve escolher uma das taças. A cripta está repleta de taças de muitos tamanhos e formas diferentes. Ajudado pela carta de Ali al-Jawf e pela visão do quadro na caixa-forte do castelo, deduz que tem de ser uma taça amolgada que brilha, feita de estanho e adornada com um desenho. Sim, é a terceira a contar da esquerda!



Para ter a certeza, enche-a com a água da pia e beba. Antes de sair, o cavaleiro avisa de que em nenhum caso o Graal deve sair do templo; e mais, não pode ultrapassar o brasão da entrada. Leve o Graal ao seu pai para este se restabelecer.

Elsa consegue roubar-lhe o Graal e ao passar por cima do brasão do templo, a profecia cumpre-se iniciando-se um terrível terramoto, uma grande fenda abre-se e Elsa cai nela... (afinal, ela merecia-o). Usando o chicote recupere o Graal. Devolva-o ao cavaleiro e a aventura está concluída... pelo menos, por agora. ■

Próxima entrega:

com o fascículo n.º 2, o Maxijogo

STREET FIGHTER™ II

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTIA

Se existir qualquer deficiência relacionada com as disquetes, telefone para:

MIDESA - Marco Ibérica

Telefones: 837 17 39/837 21 49

Europa, 1938. A Arca Perdida foi apenas o começo. Agora Adolph Hitler persegue o talismã mais poderoso: o Santo Graal. Somente alguns corajosos se atravessam no seu caminho; infelizmente um deles é Indiana Jones e desta vez tem o seu pai com ele.

INDIANA JONES e a Ultima Cruzada

Aventura GRAFICA

Terá de enfrentar continuamente os maus: nazis, mercenários, traidores e espiões, sem mencionar todos os meios de ataque da Luftwaffe... Será que consegue resistir?

Se vencer, ganhará um I.Q. (Indy Quotient) mais elevado do que o homem do chicote e do chapéu.

Enigmas, acção e aventuras.

Visite dezenas de locais que não viu no filme!

Fantásticos gráficos tridimensionais de alta resolução!

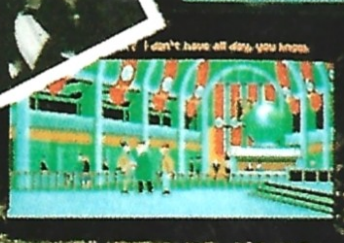
Não perderá um único segundo a escrever. Basta carregar no botão

Mais de 100 efeitos sonoros, para além da banda sonora do filme

Este jogo inclui o verdadeiro diário manuscrito de Henry Jones

Jogue ao gato e ao rato nas catacumbas de Veneza

"Descubra a chave da biblioteca e continue a busca"



"Não deixe os nazis acabarem com a sua aventura"

LUCASFILM GAMES

Linha 16 Bits